

ENEMY: LA CIUDAD COMO ESCENARIO FANTÁSTICO

LUIS FINOL

Centro Universitario TAI / Universidad Rey Juan Carlos de Madrid
luisefinol@gmail.com

Recibido: 30-06-2017

Aceptado: 29-11-2017



RESUMEN

Desde los orígenes del cine a principios del siglo xx, la ciudad ha servido como contexto significativo para el desarrollo de narraciones y relatos de distintas índoles. A partir de la aparición de las urbes como hábitats artificiales erigidos sobre una idea de orden, las tradiciones rurales y el estilo de vida campestre se han trasladado a este marco citadino, desplazando las problemáticas relacionadas con la vida en sociedad y los conflictos propios de los seres humanos a este entorno. Las expresiones de lo fantástico, anteriormente arraigadas en la tradición agraria, se han visto en la necesidad de incorporar el ambiente urbano como escenario inexplorado a través de la actualización de sus conceptos y contenidos. Este artículo tiene como finalidad indagar sobre la representación de la ciudad y su relación con lo fantástico en el largometraje *Enemy* (Villeneuve, 2013).

PALABRAS CLAVE: *Ciudad*, fantástico, doble, inconsciente, urbano, escenario.

ABSTRACT

Since the beginning of cinema in the early 20th century the city has been used as a significant context to portray a diverse variety of subjects and stories. The origin of big cities as artificial habitats constructed around the idea of order, caused the displacement of rural traditions and lifestyles to the urban landscape and, consequently, the rise of new conflicts for human beings. The expressions of the fantastic, formerly placed in the countryside, moved into the city and its contents and ideas were updated in order to incorporate the urban setting in the storytelling and narrative of this genre. The following article strives to investigate connections between the city as a modern

context and its relations with the fantastic as represented in the film *Enemy* (Villeneuve, 2013).

KEYWORDS: City, Fantastic, Double, Subconscious, urban, setting.



Lo fantástico y lo misterioso no son solamente las grandes imaginaciones del cine, de la literatura, de los cuentos y las novelas. Está presente en nosotros mismos, en eso que es nuestra psiquis y que ni la ciencia, ni la filosofía consiguen explicar más que de una manera primaria y rudimentaria.

Julio Cortázar (1982)

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

La discusión acerca de lo fantástico como género literario ha suscitado extensos debates relacionados con el inconveniente de acotar su dimensión y delimitar su alcance. La dificultad para definir unívocamente la idea de lo fantástico tanto en la literatura como en el arte, y en nuestro caso particular, en el medio cinematográfico, representa un obstáculo que sólo puede ser superado teniendo en cuenta un amplio espectro de definiciones e interpretaciones que abordan la problemática de lo fantástico desde múltiples enfoques y paradigmas.

La presencia de lo fantástico en la cultura, expresado mediante sus construcciones narrativas, ha existido desde los inicios de las civilizaciones más antiguas, aunque por su carácter subversivo y transgresor ha permanecido marginado. No ha sido sino hasta el siglo pasado que se le ha otorgado un lugar privilegiado dentro de las esferas académicas y las élites intelectuales, convirtiéndose en objeto de estudio para teóricos y pensadores, que han dejado de aproximarse a lo fantástico como un género menor e intrascendente.

Por otro lado, podría afirmarse que la categoría fantástica, y sobre todo aquella emparentada con la concepción tolkeniana del género de fantasía, por ejemplo: *El señor de los anillos* (Tolkien, 1954), ha tenido como escenario favorito espacios alejados de las grandes ciudades y ha encontrado mayores posibilidades para expresarse temáticamente en ambientes campestres y provin-

cianos, en detrimento de la urbe. Por su parte, los relatos fantásticos tempranos también recurren a escenarios rurales, poblados aislados, montañas y castillos como hábitats predilectos. Piénsese en Drácula y los vampiros en general, los zombis primitivos y los fantasmas y aparecidos. Sólo más adelante, los relatos fantásticos incorporan a la ciudad como escenario a explorar. Todo ello, como resultado del crecimiento de las urbes tanto en tamaño como en complejidad e importancia. El fenómeno migratorio del campo a la ciudad, ocasionado por el desarrollo industrial, dio inicio a un proceso de inversión de las proporciones de población asentadas en esos espacios, que se traduce en la cada vez mayor concentración de la población en ciudades metropolitanas, ocasionando los problemas que se relacionan con la densidad, el hacinamiento y la segregación urbana.

Este artículo tiene como uno de sus objetivos describir las particularidades de lo urbano como ambiente o escenario por descubrir e investigar, dentro de las manifestaciones de lo fantástico y de cómo los significantes de la ciudad moderna confieren un matiz particular a estas narraciones, lo que posibilita lecturas más complejas y actualiza el debate sobre la tradición fantástica y los espacios en los cuales se desarrolla. Las ciudades, ya sea como trasfondo o, en menor medida, como protagonistas, han estado presentes en una innumerable cantidad de films. En este ensayo se pretende, en consecuencia, caracterizar el aporte del contexto citadino al relato cinematográfico, para ello, se profundizará sobre las relaciones existentes entre los espacios urbanos representados en el largometraje canadiense *Enemy* (Villeneuve, 2013), sus símbolos y el discurso fantástico presente en el film.

Para este análisis se hace necesario, a su vez, definir el grado de afinidad del largometraje *Enemy* con el género fantástico, tomando en cuenta que se trata de la adaptación de la novela *El hombre duplicado*, de José Saramago, publicada en 2002. Saramago no se considera a sí mismo un escritor de relatos fantásticos y la novela mencionada no encaja totalmente dentro de los cánones de lo que ha sido considerado «fantástico» por la crítica, aunque expone el tema del *Doppelgänger*. Por el contrario, la adaptación de Villeneuve, aporta un clima y unos elementos que podrían ser más acordes con lo que se entiende usualmente por fantástico. Entre esos elementos se encuentra el tratamiento formal y simbólico de la ciudad y la incorporación de los significados mitológicos e inconscientes a través de varios elementos, por ejemplo, la araña. Saramago dijo:

Y si es cierto que tanto en *Memorial del Convento* como en *El año de la muerte de Ricardo Reis* se introducen elementos fantásticos, también lo es que, en ellos, lo fan-

tástico pasa por un proceso de 'realización', en el sentido de volverse real. Quiero que el lector, aun sabiendo que una cosa es fantástica, la trate como real. No es lo fantástico por lo fantástico, sino lo fantástico en cuanto elemento de lo real, integrado en lo real. No es que yo tenga gusto por lo fantástico, sino de querer hacer más rico, más denso, más frondoso... lo real (Gómez, 1984: s/p).

Por su parte, el tema del *Doppelgänger* tiene una larga tradición tanto en la literatura como en el cine fantástico. El tratamiento del tema del doble por Villeneuve y la ubicación de la historia en una moderna metrópoli como Toronto, también posibilita lecturas adicionales del film.

Esbozar un esquema conceptual estructurado que explique las diferentes teorías en torno a lo fantástico como concepto filosófico, psicológico o literario y sus relaciones con la imagen y la simbología de la ciudad, es también un objetivo de este trabajo que permitirá alcanzar algunas conclusiones que contribuyan a establecer bases para el estudio del tema de la ciudad y su interacción con el cine fantástico.

2. MARCO TEÓRICO

En este apartado del artículo plantearemos una síntesis de las principales concepciones teóricas que han sido aportadas por los estudiosos de lo fantástico. Este recorrido pretende esbozar *grosso modo* las definiciones clave que han servido para delimitar y caracterizar los elementos constitutivos de lo fantástico como género, sin dejar de lado las reflexiones que le sitúan incluso más allá de esta categoría y extienden el alcance de su influencia y producción. Es inevitable subrayar la dificultad implícita que contiene el hecho de pretender delimitar el alcance del concepto de lo fantástico como género o categoría, sin embargo, la finalidad de esta exégesis es la de esclarecer algunos postulados relevantes que servirán como guías en la interpretación y análisis posterior.

Las definiciones clásicas de la teoría de lo fantástico se atribuyen a los pensadores franceses Roger Caillois y Louis Vax, quienes delinearon los fundamentos del término edificando las bases para su estudio e investigación. Caillois define lo fantástico como: «Un escándalo, una rajadura, una irrupción insólita, casi insoportable en el mundo real» (Caillois, 1970: 10); mientras que Vax expresa que el relato fantástico: «se deleita en presentarnos a hombres como nosotros, situados súbitamente en presencia de lo inexplicable, pero dentro de nuestro mundo real» (Vax, 1965: 6). Ambos pensadores subrayan la

naturaleza sobrenatural de los hechos fantásticos y su relación con la realidad, determinando que la característica fundamental de las narraciones fantásticas es la subversión y la transgresión de lo real.

Uno de los académicos más citados en el campo de los estudios de lo fantástico como género literario ha sido Tzvetan Todorov, quien en su libro *Introducción a la literatura fantástica* (1981) considera que la condición indispensable para que surja lo fantástico, es la ocurrencia brusca en la realidad de un hecho inexplicable. «Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural» (Todorov, 1981: 19). Esta incertidumbre o duda que se presenta ante el espectador de manera imprevista ocasiona un extrañamiento que puede dar lugar, por un lado, a la aparición de lo maravilloso, en tanto a que representa la posibilidad de lo imposible, y por otro, a lo siniestro, debido a que ese mismo extrañamiento inquietante genera una desazón en el espectador que se traduce en una sensación desagradable o perturbadora. La emergencia de fenómenos aparentemente conocidos y familiares pero que retornan repentinamente modificados y actualizados en versiones des-familiarizadas plantean esta incertidumbre mencionada por Todorov, de allí que lo fantástico pueda ser entendido por el autor como una duda que deviene en lo ominoso, puesto que esta vacilación posee una cualidad revulsiva que dinamita los esquemas estructurales del discurso y su sustentación en la realidad. Para Todorov, es necesario generar esa sensación mundana de realidad antes de hacerla saltar por los aires.

Más recientemente, Jaime Alazraki (1990), considera necesario ampliar el significado del término fantástico, debido a que los criterios estrechos con los cuales ha sido definida la literatura fantástica dificultan la clasificación de relatos que, como los de Kafka o Cortázar, difieren de las narraciones del siglo XIX o principios del siglo XX. Propone para ello el término *Neofantástico*, que «asume el mundo real como una máscara, como un tapujo que oculta una segunda realidad que es el verdadero destinatario de la narración neofantástica» (Alazraki, 1990: 29).

Alazraki recurre tanto a Borges como a Cortázar para proponer su definición de lo neofantástico. Borges, por ejemplo, expone la siguiente reflexión: «Nosotros (...) hemos soñado el mundo. Lo hemos soñado resistente, misterioso, visible, ubicuo en el espacio y firme en el tiempo; pero hemos consentido en su arquitectura tenues y eternos intersticios de sinrazón para saber que es falso» (Borges, 1960: 29) Por su parte, Cortázar define lo fantástico como «lo otro» que se cuela en lo cotidiano y que no requiere de ningún artificio anacró-

nico para producir sus efectos. Para él, «La realidad cotidiana es mucho más profunda y extraordinaria de lo que se cree y por medio de los intersticios que la horadan, lo insólito, lo fantástico, puede escaparse en el momento menos pensado...» (Caamaño, 2014: 17).

Alazraki concluye afirmando que el cuento fantástico es contemporáneo del movimiento romántico y, como tal, expresa un cuestionamiento y un desafío al racionalismo científico, mientras que el neofantástico refleja los efectos de la primera guerra mundial, del psicoanálisis, del surrealismo y del existencialismo (Alazraki, 1990: 31).

Quizás no sea exagerado afirmar que el psicoanálisis ha sido, por sí sólo, el mayor responsable de la evolución del relato fantástico contemporáneo, sobre todo, por la difusión y popularización de muchos de los conceptos propuestos por Freud y los psicoanalistas posteriores. Tampoco puede dejarse de lado la influencia de Carl Gustav Jung, quien, separándose de Freud, fundó la escuela de psicología profunda. Entre sus preocupaciones teóricas fundamentales se encontraba la relación funcional entre la estructura de la psique y la de sus productos, es decir, sus manifestaciones culturales. Para ello, incorporó en sus teorías nociones procedentes de la antropología, del arte, de la mitología, de la religión, de la alquimia y de la filosofía. Particularmente útiles para el análisis de productos culturales resultan ser los conceptos de inconsciente colectivo y de arquetipos.

Ya en 1934 Jung reconocía que: «La hipótesis de un inconsciente colectivo es uno de esos conceptos que chocan en un comienzo al público pero que pronto se convierten en ideas de uso corriente» (Jung, 2009: 9). En Freud, dice Jung, «lo inconsciente (...) no es sino el lugar de reunión de esos contenidos [contenidos mentales] olvidados y reprimidos (...) es, por tanto, de naturaleza exclusivamente personal» (Jung, 2009: 10). Éste es un sustrato superficial que descansa sobre otro más profundo «que no se origina en la experiencia y la adquisición personal, sino que es innato: lo llamado inconsciente colectivo (...) “colectivo” porque no es de naturaleza individual sino *universal*» (2009: 10).

A los contenidos del inconsciente colectivo, Jung los llama arquetipos. El concepto guarda estrecha relación con el mito y la leyenda que son «formas específicamente configuradas que se han transmitido a través de largos lapsos» (Jung, 2009: 12). Los arquetipos se manifiestan en fantasías y se revelan por medio de imágenes simbólicas. Exhiben una tendencia a formar representaciones sobre un modelo básico. Entre los motivos principales se pueden mencionar: el *ánima*, o principio femenino; el *ánimus*, o principio masculino y la *sombra*, que es el lado inconsciente de la personalidad. El simbolismo de la

muerte, los demonios, dragones y serpientes, círculos y triángulos, el mito del héroe y otras figuras habitan el inconsciente colectivo y constantemente acuden a la conciencia sin que puedan ser interpretados de manera unívoca porque «al conciencializarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge» (Jung, 2009: 13).

Otro de los estudiosos de lo fantástico que ha desarrollado su labor investigadora recientemente es David Roas, quien publicó *Tras los límites de lo real* en 2011, un libro en el que se analiza tanto la tradición teórica de lo fantástico, como las nuevas aportaciones, en la persecución de una teoría unificadora. Roas afina y sintetiza sus propuestas en torno a lo fantástico y lo considera una categoría estética, un discurso «en relación intertextual constante con ese otro discurso que es la realidad, entendida siempre como una construcción cultural» (Roas, 2011: 9), de acuerdo con lo cual, «lo fantástico se construye a partir de la convivencia conflictiva de lo real y lo imposible» (Roas, 2011: 45).

Roas señala que lo fantástico no llega a ser un género sino una categoría y apunta su investigación a delimitar las modalidades en que éste se presenta en el relato. El autor estudia lo fantástico desde cuatro conceptos centrales que son: *la realidad, lo imposible, el miedo y el lenguaje*, ensanchando los límites del estudio de la categoría estética de lo fantástico. Reconoce la crisis que atraviesa la noción única de realidad sostenida hasta finales del siglo xx, lo cual se traduce en un nuevo elemento a tomar en cuenta al definir lo fantástico. La realidad en la postmodernidad es entendida como una construcción subjetiva y como tal es compartida socialmente: es una construcción social. Por lo tanto, afirma Roas, «no hay realidad real, sólo se conocen representaciones de ella» (Roas, 2011: 26).

2.1 *Lo fantástico y el Doppelgänger*

Una de las grandes herencias de la literatura romántica, que posteriormente fue objeto de estudio por parte de grandes pensadores durante el siglo xx, fue la definición del concepto del doble encarnada en la figura del *Doppelgänger* o doble fantasmagórico. Aunque era un tema que había sido tratado desde la Antigüedad en clave de comedia, por ejemplo, en las representaciones teatrales griegas del mito de Anfitrión, no consiguió tener una resonancia siniestra y ominosa hasta que el romanticismo indagó en la posibilidad de que el doble fuera un producto de la psique del individuo. Obras literarias como *Los elixires del diablo* de E.T.A. Hoffmann, *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson y «William Wilson» de Edgar Allan Poe, son algunas muestras del interés que despertó en los románticos el tema del *Doppelgänger*.

Estas narraciones se centraban en el conflicto interno de sus protagonistas, quienes libraban batallas por controlar sus pulsiones e instintos y en la cuales sus dobles aparecen como *alter ego*, o la persona que actúa enajenada por su instinto irracional e inconsciente. Todo ello significó un cambio en torno a la figura del doble y ubicó su problemática en la órbita de la psicología y las interpretaciones de este fenómeno desde un punto de vista subjetivo.

Esta recopilación de conceptos y teorías referidas a lo fantástico deberán bastar para el análisis del film *Enemy* (2013), teniendo en consideración que no representan la totalidad de ideas que forman parte de la discusión sobre este tema y que tampoco se persigue crear nuevas formas de definir o categorizar lo fantástico. Por el contrario, siguiendo a Farah Mendlesohn, «Ahora es raro encontrar académicos que escojan entre Kathryn Hume, W.R. Irwing, Rosemary Jackson o Tzvetan Todorov; será más probable que escojan entre unos y otros “definidores” del campo, de acuerdo con el área de ficción fantástica, o el filtro ideológico en el cual estén interesados» (Mendlesohn, 2008).

2.2 *La ciudad y el cine*

Uno de los objetivos de este trabajo exige explorar la idea de lo urbano como el espacio en el cual acontecen los eventos que dan origen a los fenómenos fantásticos. Es necesario revisar, aunque sea someramente, tanto el proceso de urbanización de la sociedad, como las formas de interpretarlo, así como la imagen que se ha ido conformando como consecuencia de esas interpretaciones.

En el siglo XIX se inició el acelerado proceso de concentración de la población en grandes centros urbanos. Mientras que a principios del siglo XX solamente existían en el mundo 16 ciudades con más de un millón de habitantes, la mayor parte de ellas en el mundo desarrollado, para finales de este mismo siglo, al menos 500 ciudades tenían más del millón de habitantes y algunas de ellas incluso más de 20 millones (por ejemplo: Tokyo o Shanghai). En la actualidad, más de la mitad de la población mundial es urbana (Harvey, 2001: 6-7).

El nacimiento del cine coincide con esta transformación y, así como el resto de las artes, no ha escapado a la necesidad de tomar a la ciudad moderna como escenario protagonista de las miles de historias que ha contado. Es así como se producen películas que cubren un amplio espectro de géneros, temas y tratamientos que van, desde la legendaria y paradigmática *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), pasando por *Roma città aperta* (Roberto Rosellini, 1945) hasta *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o *Brazil* (Terry Gilliam, 1985).

Ahora bien, *grosso modo*, las ciudades en el cine cumplen un papel secundario o pueden convertirse en co-protagonistas. En el primer caso, la ciudad es sólo un decorado, una ciudad anónima que informa que la trama no se desarrolla en un vacío espacial. Para Pierre Sorlin (2001), a pesar de que en el cine europeo cerca del 60% de los argumentos tienen lugar en entornos urbanos, en las películas hay muy poca información acerca de las ciudades. En su opinión, «Hasta la década de los 60, la mayoría de las ciudades cinematográficas parecían más modelos de ciudad que lugares reales» (Sorlin, 2001: 21). Por otra parte, las ciudades son protagonistas en el sentido de que se les reconoce una carga moral o un carácter simbólico que aporta importantes contenidos al desarrollo del argumento. Por ejemplo, en muchos casos, la ciudad se identifica con los vicios y peligros de la vida moderna, en contraposición a las virtudes de la vida rural. Se reproduce así la oposición ciudad-campo que ha marcado, incluso, hasta los estudios académicos de lo urbano. Los pioneros de los estudios académicos sistemáticos sobre el proceso de urbanización, agrupados en la llamada Escuela de Chicago (Robert Park, Louis Wirth, Ernest Burgess), resumieron, en trabajos como *Urbanismo como modo de vida* (Wirth, 1938), muchas de las características ilustradas en las películas.

Desde los años 20, las películas de gánster y de cine negro, han mostrado ciudades que seducen a personas ingenuas ofreciéndoles oportunidades de ganar mucho dinero y disfrutarlo, pero que, a la larga, son letales. Ejemplos más recientes confirman que las ciudades siguen siendo lugares peligrosos. Sorlin (2001) menciona a *Black Rain* (Ridley Scott, 1989) y *Rising Sun* (Philip Kaufman, 1993), donde «tras la cortina de humo de una brillante actividad social y de fiesta sin fin, los personajes sólo encuentran violencia, corrupción y muerte» (Sorlin, 2001: 25). Lo cierto es que el cine, conjuntamente con otras artes, contribuyeron a conformar una imagen estandarizada de la ciudad, en la cual, la desorganización, el caos, la violencia, el anonimato, el aislamiento y la vulnerabilidad eran características asociadas al urbanismo.

Si al cine fantástico nos referimos, o al menos, a cierto tipo de cine fantástico, la ciudad ha aparecido como escenario de numerosas películas, entre ellas: *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958), *Eyes Wide Shut* (Stanley Kubrick, 1999), *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) y *Cosmopolis* (Cronenberg, 2012), por mencionar algunos ejemplos. Estos filmes recogen la herencia del conflicto generado como consecuencia de la aparición de las capitales industriales y súper pobladas, enfatizando en la idea de «que la vida en la ciudad degrada y enajena a los hombres al enclaustrarlos en una prisión aséptica y sintética que los escinde del universo, de los otros y de sí mismos» (Martorell, 2015: 167).

Después de haber estudiado a la ciudad desde la historia, desde las funciones que desempeña o concebirla en términos sistémicos y estructurales, más recientemente se habla de la ciudad como ámbito de comunicación. En este campo, la ciudad ha sido estudiada como escenario de prácticas culturales, como portadora de lenguaje o un texto en sí misma. Los espacios son portadores de contenidos simbólicos que son interpretados por quienes interactúan en ellos. La idea que los habitantes tienen de la ciudad se nutre de las representaciones sociales elaboradas por ellos mismos en su trajinar diario por los espacios urbanos. Los habitantes «leen» la ciudad para elaborar una imagen de ella. Esta imagen será necesariamente fragmentada, en la medida en que son inabarcables en su multiplicidad formal, social, cultural y estética. La ciudad es «un sistema complejo aparentemente regulado por el orden del caos» (Quiroz, 2008: s/p). Para Mario Margulis, el espacio, las calles, los edificios y el paisaje urbano son significantes. Recorrer sus espacios conlleva la posibilidad de recibir y reinterpretar «múltiples mensajes que hablan a sus habitantes, emiten señales e intervienen en los comportamientos» (Margulis, 2001: 123).

Con los elementos esbozados hasta ahora se abordará, seguidamente, el análisis del film *Enemy*, con la intención de obtener algunas conclusiones acerca de los objetivos planteados.

3. ANÁLISIS

Enemy (Villeneuve, 2013) destaca como uno de los films recientes que integra exitosamente una particular visión de la ciudad, con la historia que viven los personajes que participan en la narración. Esta adaptación fílmica de la célebre novela *El hombre duplicado*, del fallecido premio Nobel de Literatura, José Saramago, pone de manifiesto la relación espacial que establecen los individuos con lo urbano a través de la visión de la metrópolis como un tejido interconectado que se asemeja a una red, una malla o más bien una tela de araña. El director expone una visión metafórica de la ciudad como un espacio que atrapa y aniquila lentamente a los que la habitan. Mediante esta metáfora, Villeneuve establece uno de los ejes sobre los cuales gira el relato y en el que lo urbano desempeña un papel fundamental. No en vano el film goza de un importante número de imágenes de la ciudad de Toronto, Canadá, vista desde diferentes perspectivas (hay 48 planos de la ciudad que duran, en total, 7 minutos y 25 segundos), pero siempre poniendo el énfasis en detalles como la red de transporte, o el cableado que alimenta al tranvía, la abundancia de

edificios que conforman el *Skyline* de la ciudad y la complejidad de las formas y figuras que construyen el espacio urbano. Esta perspectiva general de la ciudad, es el punto de partida para la interpretación de la urbe como un lugar en el que lo individual se diluye dentro de una inmensidad que devora cualquier intento de escapatoria.

Villeneuve escoge rodar su película en esta metrópolis y la muestra como un moderno núcleo urbano, desarrollado, descolorido, con una tonalidad sepia, ocre; como un espacio adormilado y nostálgico, hasta cierto punto rutinario, predecible y desprovisto de vitalidad, en el que las estructuras de concreto, acero y vidrio se imponen sobre el paisaje natural, agrupándose en torno a formas simétricas artificiales. Toronto es la capital de la provincia de Ontario, la región más poblada de Canadá con casi tres millones de habitantes y atendiendo a la ciudad que describe Saramago en su novela, encarna, de manera aproximada, la visión de metrópolis contemporánea que funciona como el espacio que habitan los personajes de la historia. Es cierto que la novela del escritor portugués sucede en un contexto histórico previo al siglo XXI; esto queda en evidencia por hechos tecnológicos como los VHS que se alquilan en la tienda especializada y la inexistencia de tecnologías actuales como el *internet*, detalles que actualiza Villeneuve en su adaptación y que otorgan hasta cierto punto mayor vigencia a los sucesos que ocurren en el film.

En la novela, no obstante, Saramago no propone el desarrollo del tema urbano. Sus referencias a la ciudad son más bien escasas. Explica que Tertuliano Máximo Afonso, el protagonista, es uno de los más de cinco millones de personas que viven en la gigantesca metrópolis que «ahora es una sucesiva duplicación horizontal y vertical de un laberinto (...) [que conforma una] caótica malla urbana» (Saramago, 2008: 43).

Plantear el contexto de la acción en una ciudad harto moderna como lo es Toronto, se justifica en la medida en que su adaptación recoge la esencia de un conflicto que necesita de un anclaje real o un escenario conocido para objetivar la visión del realizador. En este sentido, Toronto es un entorno familiar para Villeneuve, debido a sus orígenes canadienses. Desde la Torre CN (Canadian National Tower) que sobresale sobre el *Skyline* de la ciudad, hasta la Universidad de York o las autopistas y el tranvía propios de esta capital, el espacio representado en el film forma parte también del universo simbólico del autor y aparece a lo largo de la película como un espacio que envuelve a los personajes y enfatiza el discurso del protagonista de la cinta, el profesor Adam, que en sus clases de historia hace referencia a los sistemas totalitarios y el fascismo.



Imagen 1. Adam en su rol de profesor.

Existe una relación intrínseca entre estas ideas y la representación de lo urbano como un entorno rígido, opresivo e interconectado, que establece las rutas y vías por las que se desplazan los individuos de una manera simétrica, ordenada y monótona. El recorrido rutinario de Adam desde su pequeño apartamento, situado en una de las plantas superiores de un alto edificio, se muestra como un recorrido programado que realiza repetidamente día tras día, desplazándose por la ciudad con una inercia abúlica que desgasta y agota su espíritu. Podría decirse que lo urbano en *Enemy* se presenta como una estructura que tiende hacia el control de los individuos, lo cual encuentra eco en las palabras que dirige Adam a sus alumnos al inicio del film: «*Todo se limita a una cuestión de control*». Esta idea no sólo forma parte de la concepción visual del largometraje, sino que forma parte del sustrato que sostiene todo el discurso narrativo y que se refiere a la imposibilidad de controlar el inconsciente y la amenaza de transgredir las normas éticas y morales como respuesta irracional hacia la represión.

El inicio de *Enemy* transcurre en una habitación escondida a la que llega nuestro protagonista Jake Gyllenhaal, Adam Bell en la ficción, acompañado de un hombre, quien luego resulta ser el portero de su propio edificio, y que lleva la llave que abre la puerta a una realidad sombría y siniestra, dentro de la cual varios hombres trajeados y de avanzada edad asisten a un extraño es-

pectáculo en un misterioso club de *strippers*. Adam se sienta a contemplar la función en la que varias mujeres desfilan en tacones y albornoz. Las chicas traen una bandeja, objeto que irrumpe en la puesta en escena como un elemento enigmático y simbólico. Él observa atemorizado y ansioso por ver lo que contiene el interior del recipiente con sus manos tapándole la cara. Una de las mujeres destapa la bandeja y revela la presencia de una tarántula que camina lentamente fuera del plato. La araña se desplaza lentamente por la pasarela hasta ser pisada por una de las mujeres.



Imagen 2. Adam ve a la mujer que lleva la bandeja.

A partir de esta escena nos introducimos en la rutinaria cotidianidad de la vida de Adam Bell, un profesor universitario que dicta la asignatura de historia en la Universidad de York y quien además de sus labores docentes no parece tener otros intereses o distracciones que le hagan salir de la agotadora repetitividad de su día a día. Solo encuentra momentos fugazmente placenteros con su novia Mary, quien le visita en su apartamento de soltero para tener unas insípidas sesiones sexuales, que también parecen desgastadas como su interés por la docencia. Sin embargo, un evento cambia la monotonía de la vida de Adam: un colega de la universidad le insta a ver una película de baja categoría, y Adam, dubitativo, accede a rentar el film en un club de alquiler de vídeos. Cuando Adam observa el largometraje descubre que uno de los actores secundarios es exactamente como él, guardando un parecido fantástico y sorprendente, como si de un hermano gemelo se tratara. De ahí en adelante, Adam se dedica a investigar sobre la naturaleza de su otro «Yo», hasta encontrarse frente a frente con su *Doppelgänger*, Anthony Saint Claire, un actor de segunda que vive en un lujoso

apartamento con su mujer embarazada. Después de que ambos se citan en un hotel a las afueras de la ciudad, el filme avanza hacia el descubrimiento de que tanto Adam y Anthony son la misma persona y que la escisión de su personalidad ha dado origen a la creación de un falso doble, producto del padecimiento de lo que podría llamarse un delirio paranoide. Esta doble vida que lleva Adam, una en la que se desempeña como profesor, vive solo y mantiene una relación superficial con María y otra en la que está casado con Helena y vive en un apartamento de clase alta, solo puede conducirle a la tragedia.



Imagen 3. Adam conoce a su «doble».

En los compases finales del film, Anthony sufre un terrible accidente automovilístico cuando volvía de una escapada adúltera con María, mientras que Adam vuelve a casa con su mujer Helena y su futuro hijo. Esto parece cerrar la crisis que ha atravesado nuestro personaje principal, quien se ha visto superado por las pulsiones e impulsos primarios que dominan su espíritu. Adam parece haber recuperado la tranquilidad y el control, sin embargo, la escena final de la película, en la que recibe un misterioso sobre que contiene en su interior una llave, idéntica a la que utilizó el portero de su edificio para abrir la habitación secreta del inicio del film, activan de nuevo las alarmas de su psique, que parece imposibilitada para mantenerse al margen de la tentación.



Imagen 4. Cartel de la película *Enemy*.

El poster de la película arroja ciertas pistas acerca del papel que juega la ciudad dentro de este sistema de símbolos y significados. En la imagen se puede observar la vista general de la ciudad de Toronto apoderándose de la cabeza de nuestro protagonista, con la inquietante figura de la *Madre Araña* al fondo; cabe destacar que esta famosa escultura se encuentra en Ottawa, Canadá (también existen réplicas de la misma en otras ciudades). Villeneuve incorpora este icono dentro de la imaginería del film como un símbolo que pertenece al inconsciente colectivo y es un referente del arte urbano. Esta apropiación de un símbolo cultural le atribuye una potencia mayor al significado que pretende comunicar el realizador, debido a que el espectador puede encontrar cierta familiaridad des-familiarizada en cuanto observa la presencia de esta araña gigante aproximándose desde la lejanía. Las arañas forman parte de la metáfora esencial sobre la que gira el film, la amenaza del control y la presencia de lo femenino como una fuerza poderosa e inteligente capaz de engullir al hombre.

3.1 *El Doppelgänger en Enemy*

Lo fantástico en *Enemy* está representado, en gran medida, por el desconcertante acontecimiento que supone descubrir que se tiene un doble, sin

embargo, *Enemy* plantea un tipo de *Doppelgänger* que se genera como resultado de las presiones ejercidas por el entorno, no como en el fantástico clásico, en los que es desatado por una pócima mágica o enajenadora. Esto representa un abordaje del tema del doble desde una perspectiva contemporánea que incorpora, tanto los espacios urbanos como la tecnología, dentro del contexto en el que se desarrolla la existencia de los protagonistas de la historia. Estas condicionantes actualizan la tradición del *Doppelgänger* y traen de vuelta la discusión sobre la relación del ser humano consigo mismo.

En este caso la escisión de la personalidad de Adam y la fractura de su «Yo» acarrea una suerte de quiebre que le enfrenta contra su otra cara, aquella que encarna todos los deseos del «Yo» reprimido y controlado. Anthony se manifiesta como el *otro-Yo*, aquél que se opone a las ataduras del matrimonio y resiste a la represión proveniente de su propio entorno, que lo obliga a subyugarse ante la ley y la autoridad transformándose en un individuo aislado y anónimo, inmerso en una metrópolis contaminada y ocre.

Uno de los herederos de la tradición freudiana, Otto Rank, comentó en su libro: *El doble*: «La utilización del tema del doble deriva del impulso consciente del autor [de los autores de las distintas narraciones donde aparece el tema] de conferir imaginaria a un problema humano universal: la relación del yo con el yo» (Rank, s/f).

3.2 *La ciudad y el inconsciente*

En una entrevista, Dennis Villeneuve confesó que uno de los propósitos de su largometraje era mostrar un retrato del inconsciente: «*Enemy* es un viaje al subconsciente de un hombre que lucha contra problemas relacionados con la intimidad» (Dani, 2014). A partir de estas palabras se puede decir que el objetivo del director era ahondar en los contenidos que se depositan en lo profundo de la psique y que se manifiestan irracionalmente, construyendo un discurso audiovisual que apoya esta intención a través de la propia estética del film. El personaje de Jake Gyllenhaal comenta repetitivamente cómo los sistemas políticos reprimen la libertad de pensamiento y controlan la vida de las personas. Este pensamiento contrasta con una cita del *Libro de los contrarios* que aparece en el inicio del film y que recoge Villeneuve de la novela de Saramago, en la que se lee: «El caos es un orden por descifrar» (Saramago, 2008: 10). Esta idea apoya la interpretación del film como una lucha interna entre el subconsciente y lo racional, entre la lógica y aquello que se escapa de nuestro conocimiento. Además, Adam, el profesor de historia, acentúa el carácter cí-

clico de los procesos histórico-políticos a los que hace referencia, afirmando que suceden en un continuo que inevitablemente se repite en el tiempo.

Villeneuve también recalca la noción de la ciudad como un espacio que se construye en torno a una idea geométrica que estructura y ordena, similar a las estructuras geométricas que se encuentran en el reino animal, por ejemplo, las colmenas; además, el realizador muestra lo urbano como un espacio que se encuentra interconectado como una tela de araña. Algunas imágenes como la red de cables que conectan las líneas del tranvía y los grandes edificios que se erigen sobre la ciudad y que sirven como morada de las familias, refuerzan estas ideas de interconexión y orden respectivamente. Una idea del sociólogo americano Lewis Mumford sirve para ilustrar estas nociones:

La ciudad se relacionó desde el comienzo con el orden cósmico recién percibido: el sol, la luna y los planetas, el rayo, la tempestad (...) la ciudad fue, ante todo, un fenómeno religioso: era la morada de un dios y hasta la muralla apunta a este origen sobrehumano. Eliade (1958) tiene probablemente razón al inferir que su función primaria era mantener a raya el caos y conjurar los espíritus enemigos. (Mumford, 1965: s/p)

De esta cita es importante destacar la idea de caos y la percepción de la ciudad como un contenedor estructurado que ejerce un control material sobre el crecimiento o la distribución segregada de la población y los espacios que ocupan, así como la influencia inmaterial que ejerce la urbe sobre la psique de los individuos.

En las últimas décadas la comprensión acerca de la naturaleza ha cambiado radicalmente. Los estudios de la ciudad que se inscriben dentro de este enfoque se orientan ahora a teorizar la complejidad: tal como lo señala Carlos García Vázquez, «el interés contemporáneo por la naturaleza es mucho más afín a conceptos como caos y multiplicidad que a los de equilibrio y armonía» (2008: 239). En consecuencia, se trata más bien de desarrollar metáforas e instrumentos que permitan describir la ciudad como un sistema semi-caótico.

Como pionero de los estudios sobre la forma en que es percibida la ciudad por el habitante urbano puede mencionarse a Kevin Lynch con su libro de 1960 *La imagen de la ciudad*. Lynch abordaba también el tema de la representación intelectual que los ciudadanos elaboraban a partir de sus vivencias cotidianas, lo que enlazaba la *visión* de la ciudad con la memoria colectiva, es decir, iba más allá de la percepción visual para conectar con la mente (García Vázquez, 2008: 137).

Esta doble organización, que es asimilada mayormente en una manera inconsciente, queda demostrada en el film con la utilización de decenas de

planos que enfatizan la geometría urbana y además establecen contrastes entre estratos de la población. La zona residencial donde habita Anthony no es la zona de clase media donde reside Adam. Villeneuve utiliza repetidamente los planos cenitales y aéreos para mostrar la ciudad como si estuviéramos volando sobre ella y, a su vez, nos permite contemplar la inmensidad y grandiosidad propia de la urbe.



Imagen 5. Plano cenital de los edificios.

Por último, el director canadiense agrega la figura de la araña gigante que aparece en la distancia supervisando los acontecimientos de esta prisión urbana en la que se encuentra enclaustrado Adam, quien libra una batalla interna por dominar sus impulsos y deseos, en medio de una sociedad hiper-conectada.



Imagen 6. Vista de la ciudad y la araña gigante al fondo.

Villeneuve aporta una observación interesante sobre el nexo individuo-tecnología que viene a sumar significados a lo que se encuentra planteado en el libro de Saramago:

La idea era rodar la ciudad como es, pero incorporando esa atmósfera del libro, esa tensión que se palpa en la novela. En el libro no hay ordenadores porque está recreado en los 80'. Pero me pareció una idea interesante, incorporar la tecnología de hoy en día, por su relación con el narcisismo, un concepto que está muy presente con el internet y la forma en que la gente lo utiliza como espejo (Dani, 2014).

3.3 *El color de la ciudad*

Los tonos amarillos, ocre y dorados logrados por el director de fotografía, también de origen canadiense, Nicolás Bolduc, convierten a la ciudad de Toronto en una urbe melancólica y opresiva. Los espacios aparecen, en la mayoría de las ocasiones, descoloridos y deshabitados, lo que se traduce en una falta de vitalidad impropia de las capitales actuales y transmite un extrañamiento inquietante. Esta atmósfera contaminada por el *smog* que se posiciona sobre la ciudad a modo de corona de polución y que parece actuar como sedante para las masas, es una cualidad que enfatiza Villeneuve en su largometraje, motivado por la impresión que le causó la novela de Saramago:

En primer lugar, los colores de la película están basados en lo que tenía en mente mientras leía el libro. La novela se desarrolla en una metrópolis que parece estar ubicada en algún lugar del sur y se describe con un atmósfera amarillenta. Nosotros añadimos el smog, que viene de la idea de presión, el sentimiento paranoico y la densidad de la ciudad y sus habitantes. Tenía la sensación de que este color amarillo provenía de la contaminación. Era una cuestión que queríamos agregar con efectos especiales, pero mientras rodamos el film en Toronto durante verano, había tanta contaminación que no tuvimos que añadir nada. Era como un paisaje post-apocalíptico. Sin embargo, sí utilizamos algunos filtros para crear esa sensación (Dani, 2014).

Ahora son bien conocidos los efectos que generan los colores en nuestra psique. Ya desde principios del siglo XIX, Johann von Goethe, en sus investigaciones recogidas en el libro *La teoría de los colores* (1810), intentaba establecer una equivalencia entre las diversas tonalidades cromáticas y las sensaciones y emociones que causan en el sujeto, logrando construir una suerte de círculo cromático en el que se atribuyen cualidades a los colores. A partir de allí, la psicología ha investigado ampliamente el tema. Recientemente, el trabajo de

Eva Heller *Psicología del color* (2008) aglutina las conclusiones arrojadas por una encuesta realizada a un numeroso grupo de individuos sobre los efectos y sensaciones generados por determinados colores. Una de las conclusiones que se extrae del libro es la siguiente: «El amarillo es el color de todo lo que disgusta. La envidia es amarilla (...) amarillo es el color de los celos. También la avaricia es amarilla (...) todos esos pecados son facetas del egoísmo» (Heller, 2008: 88).

La tonalidad amarilla de la ciudad sirve de caja de resonancia a los celos, cuestión que constituye una de las ideas nucleares sobre las que gira el film. Anthony al enfrentarse a su doble Adam, sufre un ataque de celos por el hecho de que éste haya podido acostarse con su esposa, cuestión que es absolutamente absurda debido a que ambos son la misma persona. Los celos también se manifiestan en la mujer de Anthony. Para ella, el desdoblamiento de la personalidad de su marido parece más bien una excusa para escamotear un romance extra-marital que ya ha tenido manifestaciones anteriores y forma parte de la historia reciente y turbulenta de la pareja. Por lo tanto, los celos van y vienen desde ambas direcciones, Adam / Anthony, Helen / Mary, provocando ira y frustración en los protagonistas. A propósito, Heller (2008) agrega:

El simbolismo del amarillo como el color del enojo es internacional. En francés y en inglés, las palabras «amarillo» y «celos» incluso son fonéticamente próximas: en francés, amarillo es *jaune*, y celos, *jalousie*; y cosa parecida ocurre en inglés con *Jealousy*. En Francia, el enojado no se pone, como en Alemania, negro, sino amarillo, *jaunir* (Heller, 2008: 94).

Helen, la mujer de Adam, recorre todo un abanico de estados de ánimo que van desde la rabia, la desilusión y el escepticismo, hasta la tristeza y el abatimiento. Ella es, por tanto, el verdadero termómetro de la fiebre que invade a Antony / Adam, dando al espectador las claves necesarias para comprender los acontecimientos del film, actuando como la juez rigurosa que acusa, con su mirada inquisitiva y escrutadora, la traición de la cual ha sido víctima y de la cual teme volver a ser objeto. Heller también comenta: «El amarillo como color de los traidores tiene una antigua tradición. Judas Iscariote, el que traicionó a Jesús, aparece frecuentemente representado con túnica de color amarillo pálido» (Heller, 2008: 96).

3.4 Maman, de Louise Bourgeois

Otro de los elementos que destaca dentro del film *Enemy* es la presencia de la araña como símbolo, apareciendo en tres ocasiones en el transcurso del

largometraje y dividiendo la trama en tres momentos puntuales que estructuran los contenidos que pretende transmitir.

La araña ha formado parte de la mitología, prácticamente, en todo el mundo. La leyenda más conocida es de origen griego e involucra una competencia entre Atenea y Aracne, donde esta última acaba siendo transformada en araña. También la araña está presente en el folklore africano, en Japón y en los indígenas de América del Norte y del Sur. En muchas de estas culturas la araña representa a un Dios o a criaturas sobrenaturales con poderes mágicos. Freud identifica la araña con la figura materna, tiránica e intrigante que oprime al hijo. También se la relaciona con la mujer fatal que intenta destruir, o por lo menos castrar, al macho. Para Jung, es un símbolo inquietante que se vincula a la soledad y a la incapacidad para comunicarse.

Freud las consideró como el símbolo de la madre poderosa que surge entre el hijo y la mujer joven, dispuesta a devorar a uno u otra antes que permitirles la relación sexual. Jung, por el contrario (...) creyó que representaban al mundo psíquico, cuyo contenido permanecerá por largo tiempo inaccesible a la conciencia humana (Stuart, 1977: 42).

La inclusión de este símbolo en el film se debe a la decisión del director, puesto que en la novela de Saramago no existe algo similar. En este sentido, Villeneuve expresa:

Cuando pensé en la araña, estaba buscando algo específico, la sensación de esta bestia gigante, cuya inteligencia era algo primordial. Quería expresar que la araña es una bestia enorme que tiene la cualidad de tener una gran inteligencia y elegancia. El mejor ejemplo de esta imagen lo encontré en la escultura de Louise Bourgeois. Intentamos decenas de diseños pero siempre volvíamos a *Maman*. Por lo tanto, sí, la araña está basada en la escultura de Bourgeois (Evangelista, 2014).

Ubicada en la Galería Nacional de Canadá en Ottawa, *Maman*, de Louise Bourgeois, es una de las esculturas más grandes del mundo, midiendo unos 10 metros de alto. Villeneuve se inspiró directamente en esta escultura para representar ciertos significados en su historia. El film de Villeneuve gira en torno a la idea de relacionar las arañas con las mujeres, de la misma manera en que *Maman* (Madre en francés) está inspirada por la figura materna como confesó Bourgeois en una ocasión:

La araña (*Maman*) es una oda a mi madre. Ella era mi mejor amiga. Y, como una araña, mi madre era una tejedora. Mi familia estaba vinculada al mundo de la restauración de tejidos y mi madre estaba a cargo del taller. Como las arañas,

mi madre era muy lista y astuta. Las arañas también son conocidas por comer mosquitos, y, ya sabemos que los mosquitos transmiten enfermedades y su presencia no es deseada. Así que, las arañas en cierto sentido protegen y evitan tragedias, como mi madre (Evangelista, 2014).

Igualmente relacionada con esta simbología podemos observar, después del accidente mortal de Anthony y Mary, la imagen del cristal roto de la ventana del coche que asemeja la red de una telaraña. En este caso significa la muerte del doble fantasmagórico y el inevitable destino funesto al que conduce enfrentarse a su otro yo. Así, el profesor de historia sobrevive refugiándose en la seguridad de su hogar y en los brazos de su mujer embarazada, aniquilando la existencia del actor de películas de segundo orden, el adúltero e infiel Anthony St. Claire. Solo que Adam vuelve a un estado inicial que no es más que el nuevo comienzo de un ciclo que se repite, tal como lo afirmaba en sus clases de historia al explicar los fenómenos como eventos que retornan infinitamente en un continuo. La escena final, en la que Adam entra en la habitación y encuentra a su mujer convertida fantásticamente en una araña gigante, es el cierre de la historia presentada como un viaje al inconsciente de Adam, un hombre que libra una batalla contra su miedo al compromiso y contra sí mismo. Es la confrontación con el Yo, la visita inesperada de su *Doppelgänger* o doble fantasmagórico, lo que ocasiona su delirio y le acerca al borde de la locura. Una frase de la novela dirigida por el personaje de María hacia nuestro héroe puede servir como colofón de este análisis: «voy a hacer café, sonrió María Paz, y mientras iba por el pasillo que la conducía a la cocina, decía, organiza el caos, Máximo, organiza el caos» (Saramago, 2008: 64).



Imagen 7. Adam observa a su mujer transformada en araña.

4. CONCLUSIONES

Es necesario comentar que el marco teórico que orienta la investigación no puede ser inflexible, puesto que las nociones, categorías y taxonomías son productos sociales que tienen una historia y por tanto se modifican con el transcurrir del tiempo. El fantástico o lo fantástico «postmoderno» no puede ser igual al clásico, caracterizado por Callois, Vax o Todorov, cuyos recursos eran, vistos ahora, artificios retóricos ingenuos. El fantástico actual tiene más relación con el conocimiento de una «realidad» subjetiva con más dimensiones de las que autoriza la razón, como señalaron Borges o Cortázar. En este sentido, Saramago se acerca a la idea de lo fantástico post-moderno o neo-fantástico en palabras de Alazraki, como una propuesta que enriquece la concepción de lo real, haciendo más «frondosa» y «rica» la naturaleza de los fenómenos que suceden en la «realidad».

Además dentro de estas construcciones subjetivas, no se puede perder de vista el carácter histórico y cultural que condiciona la manera en que la sociedad interpreta la realidad, cuestión que habita en el inconsciente colectivo; un lugar que funciona como receptáculo de angustias, fobias, temores y amenazas que se han ido amalgamando con el transcurso del tiempo y que en la actualidad se encuentra influenciado por lo urbano como ambiente predominante. El hombre post-moderno es un *urbanita* y lo urbano no es solamente una categoría estadística sino *un modo de vida*. Entonces, lo fantástico actual no pretende estremecernos de miedo o sorprendernos con amenazas monstruosas, sino que se sitúa en la paradoja; en la aceptación de la multiplicidad y complejidad del ser humano y de la realidad en la cual existe, así como de la imposibilidad de aprehenderla en su totalidad.

Por otro lado, la ciudad constituye un espacio que admite diferentes lecturas y al que solo accedemos de manera fragmentada. Los individuos ciudadanos se desenvuelven por los lugares de la metrópolis que forman parte de su cotidianeidad y a los que atribuye valor y significación de acuerdo, en parte, a su propia experiencia de la ciudad. Por todo lo anterior, analizar y caracterizar lo fantástico exige una amplitud de criterios tanto en las teorías que lo explican como en la metodología usada para ello. En este sentido, y particularmente para el film analizado, resultaron útiles los conceptos provenientes del psicoanálisis, tanto en su versión freudiana como en la jungiana. Si entendemos que los *arquetipos* se expresan en los mitos y que el concepto de *Sombra* —como uno de ellos— guarda estrecha relación con el *Doppelgänger*, entonces puede entenderse que el protagonista emprende (el viaje del héroe) un proce-

so de conocimiento sobre sí mismo que lo llevará a reconocer a su *sombra*, figura que representa los aspectos escondidos, reprimidos o execrables de su personalidad. La destrucción final del doble significa que antes que el ego pueda triunfar tiene que asimilar o dominar a su *sombra*. Este viaje del héroe es el proceso de crecimiento y maduración del individuo.

Por último, Villeneuve aprovecha las herramientas del medio cinematográfico para construir un film en el que la estética apunta hacia la representación de un universo subjetivo que expresa un punto de vista sobre los contenidos del inconsciente y su relación con lo externo. Podría decirse que es un film formalista en cierta medida, por la estrecha relación que existe entre el estilo del director y su lenguaje cinematográfico, con el significado y los contenidos de la historia; una asociación forma y fondo fuertemente vinculada, que comenta la naturaleza del hombre urbano y las relaciones interpersonales dentro de una urbe moderna. La psicología del color en *Enemy* apela a la recreación de estados de ánimo, emociones y sentimientos que representan la visión de un universo lleno de símbolos.

La incorporación de la «araña» como significante agrega contenidos a este universo simbólico construido por Villeneuve y consigue anclar su construcción espacial dentro de un entorno familiar, des-familiarizado. El director logra comunicar ideas personales que apelan a la intuición del público y pretende conectar con el espectador a un nivel profundo e intuitivo, teniendo como objetivo descubrir fenómenos fantásticos que se desarrollan dentro de la psique del ser humano y que se manifiestan de manera repetitiva y, a su vez, maravillosamente impredecible. Todas estas nociones expresadas en el film resumen de alguna forma la lucha infinita entre el caos y la búsqueda de un orden superior que dote de sentido la existencia del hombre.

BIBLIOGRAFÍA

- ALAZRAKI, Jaime (1990): «¿Qué es lo neofantástico?», *Mester*, vol. XIX, núm. 2, pp. 21-33.
- BORGES, Jorge Luis (1960): *Otras inquisiciones*, Emecé, Buenos Aires.
- CAAMAÑO, Virginia (2014): «Acercamientos y controversias sobre el estudio de la literatura fantástica actual», *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, vol. 40, núm. 1, disponible en <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/fililing/article/view/16201> [23-04-2017]
- CAILLOIS, Roger (1970): «Del cuento de hadas a la ciencia ficción», en *Imágenes, Imágenes*, Edhasa, Barcelona, pp. 9-47.
- CORTÁZAR, Julio (1982): «El sentimiento de lo fantástico» Conferencia dictada en la Uni-

- versidad Católica Andrés Bello, disponible en <http://escribirte.com.ar/destacados/1/cortázar/biografia.htm> [28-04-2017].
- DANI (2014): «Enemy in depth, movie analysis» <<https://shoton35.com/2014/06/05/enemy-in-depth-analysis/>> [14.04.2017]. (Nuestra traducción)
- EVANGELISTA, Chris (2014): «Film Nerd: “Enemy” Spiders», *cutprintfilm*, disponible en <<http://www.cutprintfilm.com/features/film-nerd-enemy-spider/>> [05.05.2017]. (Nuestra traducción).
- GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos (2008): *Ciudad Hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI*, Gustavo Gili, Barcelona.
- GÓMEZ, Fernando (ed.) (2010): *José Saramago. En sus palabras*. Alfaguara (e-book).
- HARVEY, David (2001): *Megacities. Lecture 4*, Twynstra Gudde Management Consultants, The Netherlands.
- HELLER, Eva ([1977] 2008): *Psicología del Color*, Gustavo Gili, Madrid.
- HOLROYD, Stuart ([1977] 2009): *El Mundo de los Sueños*, Editorial Cartoné, Barcelona.
- JUNG, C. Gustav (2009): *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*, Paidós, Madrid.
- LYNCH, Kevin (1960): *The image of the city*. MIT Press, Cambridge.
- MARGULIS, Marius (2001): «La ciudad y sus signos», *Revista Sociedad*, núm. 19, diciembre.
- MARTORELL, Joan (2015): *Transformaciones de la utopía y la distopía en la Postmodernidad*, Universidad de Valencia, Valencia.
- MENDLESOHN, Farah (2008): *Rhetorics of Fantasy*, Wesleyan University Press, Middletown, disponible en <<http://muse.jhu.edu>> [28.04.2017].
- MUMFORD, Lewis (1965): «La Utopía, la Ciudad y la Máquina», *Ciudades para un Futuro más Sostenible*, disponible en <<http://habitat.aq.upm.es/boletin/n37/almum.es.html>> [25.04.2017].
- NANDORFY, Martha (2001): «La literatura fantástica y la representación de la realidad», en D. Roas (Comp.), *Teorías de lo Fantástico*, Arco/Libros, Madrid, 2001, pp. 243-264.
- QUIROZ, Héctor (2008): *El Fenómeno Urbano y el Cine, Metakinema*, núm. 3, disponible en <<http://www.metakinema.es/metakineman3s5a1.html>> [05.05.2017]
- RANK, Otto (s/f): *El Doble*, Orion, Buenos Aires.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo Fantástico», en David Roas (ed.), *Teorías de lo Fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-44.
- (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- SARAMAGO, José (2008): *El Hombre Duplicado*, trad. Pilar del Río, Alfaguara, Madrid.
- SORLIN, Pierre (2001): «El Cine y la Ciudad: una Relación Inquietante», *Secuencias. Revista de Historia del Cine*, núm. 13, pp. 21-28.
- TODOROV, Tzvetan (1981): *Introducción a la Literatura Fantástica*, Premia Editora, México.
- VAX, Louis (1965): *La Literatura Fantástica*, Olivetti, Buenos Aires.
- WIRTH, Louis (1938): *Urbanism as a Way of Life*, *The American Journal of Sociology*, vol. 44, núm. 1, pp. 1-24, disponible en <<http://www.jstor.org/stable/2768119>> [05.05.2017]. <<https://doi.org/10.1086/217913>>